

Crusader Kings 3

HEILIGER GRAL
VON PARADOX

Genre: **Globalstrategie** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Paradox Development Studio** Termin: **1.9.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam, Microsoft Store)** Enthalten in: **Xbox Game Pass PC**



Der Autor

Reiner Hauser hat ein krudes Faible: In historischen Strategiespielen lässt nichts sein Herz höherschlagen, als das Römische Reich wiederherzustellen oder vor dem Untergang zu bewahren. Das hat er bislang in Crusader Kings 2, Europa Universalis 4, Total War: Attila, Civilization 5 (im Szenario »Der Fall Roms«) hinbekommen, und das wird ihm auch in Crusader Kings 3 wieder gelingen. Dafür spielt er jetzt nach dem Test eifrig privat weiter. Alles nur für den Senat und das Volk Roms! Oder so ...

Wir klären im großen Test, wie sich das Mittelalter-Globalstrategiespiel von Paradox Interactive im Vergleich zu seinem Vorgänger schlägt, welche Inhalte neu sind und wie es um die verflixte Einsteigerfreundlichkeit bestellt ist. Von Reiner Hauser

Längst wisst ihr, die Spielerinnen und Spieler, was gemeint ist, wenn von »so einem Paradox-Spiel« die Rede ist. Ein Gigant unter Zwergen ist Paradox Interactive in seiner selbst mitgebauten Globalstrategie-Nische geworden. Freilich gibt sich der schwedische Publisher und Entwickler damit nicht zufrieden und ist seit Jahren auf der Suche nach seinem ganz eigenen Heiligen Gral: der Zugänglichkeit zu ihren hochkomplexen und

umfangreichen Strategiespielen. Zum ersten Mal gelang es mit Stellaris, einige dieser Einstiegshürden aus dem Weg zu räumen, nun soll das auch bei Crusader Kings 3 klappen. Doch wie die Gralssuche scheint das ob der Komplexität beinahe ein unmögliches Unterfangen zu sein, ein Weg gepflastert mit Hindernissen und Herausforderungen. Dieser Test verrät euch, wohin die Reise im dritten Teil der Mittelalterreihe geht und warum manchmal eine noch tiefgreifendere Veränderung nötig wäre, um die eigentlichen Ziele des Publishers zu erreichen.

Globalstrategie + Rollenspiel = ???

Gleich vornweg: Crusader Kings 3 ist im Kern noch das gleiche Spiel wie sein Vorgänger, im Guten wie im Schlechten. Das Geschehen erstreckt sich über weite Teile des Mittelalters von wahlweise 867 oder 1066 bis ins Jahr 1453. Anders als in anderen Globalstrategiespielen übernehme ich aber nicht direkt eine Nation oder Kultur, sondern bestimme über die Geschicke einer herrschenden Dynastie. Verliert diese die Kontrolle über alle ihre Gebiete oder stirbt das Adelsgeschlecht sang- und klanglos aus, ist das Spiel vorbei. Einerseits kümmere ich mich also um den Ausbau des Reichs sowie die Eroberung neuer Gebiete, andererseits beschäftigen mich Themen wie Familienplanung sowie die Charakterentwicklung des Herrschers und seiner Verwandten.

Jeder Charakter im Spiel verfügt über Werte in Kriegskunst, Diplomatie, Verwaltung, Intrige und Bildung. Diese werden von Persönlichkeitsmerkmalen wie Gier, Fleiß, Tapferkeit und vielen anderen bestimmt, die sich wiederum von Geburt an vor allem durch Zufallsereignisse und die zugehörigen Entscheidungen entwickeln. Auf Basis der Werte lässt sich das Reich auf die eine oder



Typisch. Da möchte man nur eben ein Herzogtum in Anatolien erobern, da erbt ausgerechnet jene Herzogin das Byzantinische Kaiserreich und hat da mal eben 6000 Truppen mehr ...

Drei Herrscher, drei Geschichten



BASILEUS DEMETRIOS

Demetrios war einst »nur« König des kleinen Siziliens, Vasall des mächtigen Kaisers in Byzanz. Doch es tat Demetrios in der Seele weh, wie schlecht das Byzantinische Reich regiert wurde. Also schloss er sich mit anderen unzufriedenen Vasallen zusammen, auf dass die Kaiserkrone in fähigere Hände fallen mochte. Also in seine, logisch. Der Plan ging auf, und da der Ex-Kaiser wenigstens einmal Größe bewies, sah er die Aussichtslosigkeit umgehend ein, trat zurück, und kein einziger Soldat musste sterben.



ALFRED DER GROSSE

Wir dürfen vorstellen: Alfred von Wessex. Später besser bekannt als Alfred der Große. Geschichtsbelesene sowie Zuschauer der Serie »Vikings« kennen diesen Mann ziemlich gut. Er vertrieb die Wikinger von der britischen Insel und führte die angelsächsische Kultur zu neuer Blüte. So jedenfalls steht es geschrieben. In diesem Spieldurchlauf klappte das allerdings nicht ganz so gut. Die Nordmänner konnte er nicht besiegen, daher konzentrierte er sich lieber auf Abenteurer in der Bretagne und Nordspanien. Immerhin!



EALDGYTH VON ENGLAND

Königin Ealdgyth (ein guter angelsächsischer Name!) ist die Urenkelin von Alfred dem Großen. Sie erbt sein zerstückeltes Reich, musste sich um Aufstände in Frankreich, um Muslime in Navarra und Wikinger vor der Haustür in Wessex kümmern. Das alles trieb die Frau in den Wahnsinn, sodass sie es für angebracht hielt, ihre Untertanen am Hofe durch ihre weiblichen Vorzüge zu beeindrucken. Für dieses Abbild hat sie sich dann aber nach langer Debatte doch etwas angezogen. Nur die Schuhe hat sie vergessen.

andere Weise zum Erfolg führen. Mit einem fähigen Verwalter sprudeln die Einnahmen, ein genialer Kriegsherr erhöht die Schlagkraft des Heeres, und ein Intrigenspieler räumt seine Kontrahenten auf ganz undiplomatische Weise aus dem Weg.

Hier kommt auch das Attentatssystem zum Tragen, für das ich wiederum durch gezielte Spionage oder hilfreiche Zufallsereignisse erlangte Druckmittel einsetzen kann. Ich erwische den Herzog von Burgund in flagranti mit einer Dame, die nicht nach seiner Ehefrau aussieht? Na, dann erpresse ich ihn einfach, mich beim Mord am Kaiser zu unterstützen, unserem gemeinsamen Lehnsherrn. Außerdem kann ich Mitglieder am Hofe des Opfers bestechen, damit sie sich den Mordplänen anschließen. Es sei denn, das Opfer ist ohnehin unbeliebt, dann strömen die Mitverschwörer ganz freiwillig herbei.

Die Fähigkeiten des aktuellen Herrschers wirken sich zudem auf den Ausgang von Events aus. Je gebildeter die Frau oder der Mann, umso höher die Chance, etwa einen alten Folianten zu übersetzen und dafür Prestige oder Pietät zu gewinnen – neben Gold die beiden Währungen im Spiel. Mit Gold bezahlen wir Truppen, bauen Provinzverbesserungen oder bestechen andere Personen, die dann auf unterschiedlichste Weise nützlich sein können. Treibt der Herrscher hingegen etwas Unmorales oder Gesetzloses, bezahlen wir stattdessen mit der pro Charakter angesammelten religiösen Pietät oder dem weltlichen Prestige, je nachdem ob die Aktion eher strafbar in den Augen Gottes oder der Mitmenschen ist. Möchten wir uns beispielsweise scheiden lassen, geht das aufs Konto der Pietät. Erklären wir ohne echten Grund einen Krieg, kostet das Prestige.



Ich bin der Erbe des Kleinkönigs von Ostsasschen. Ich würde den Erbvorgang gerne beschleunigen. Da ich aber ehrlich und gerecht bin, erhalte ich jede Menge geistiger Anspannung ob meiner bösen Tat ...

... und erleide kurz darauf einen geistigen Zusammenbruch, als auch noch meine geliebte Gemahlin stirbt. Das bringt mir eine der schlechten Eigenschaften »Trunkenbold« oder »Appetitlos ein«.





Als Königin von England muss man schwere Entscheidungen fällen. Da ich wahnsinnig bin (was natürlich immer auf den Blickwinkel ankommt!), erkenne ich, dass Kleidung überbewertet ist.

Wenn die Mechanik Geschichten erzählt

Crusader Kings 3 erzählt aufgrund der einzigartigen Mixtur aus Rollenspiel und Strategie wieder sonderbarste Geschichten. Auf Politikerebene entstehen selbst ohne das Zutun des Spielers in jeder Partie einzigartige Situationen, einfach aufgrund der dynamischen Simulation im Hintergrund. Da herrscht dann schon mal Bayern über ganz Deutschland, und Schottland schluckt zwei Drittel der britischen Insel, während es nebenbei die Wikingerinvasion zurückschlägt.

Aus Rollenspielsicht ist ebenso alles beim Alten geblieben. Mal wird die Familienfeier etwas merkwürdig, weil meine Schwester mir erklärt, dass sie ein Kind von mir erwartet. Ein andermal verrät mich mein Spionagemeister und erzählt der ganzen Welt von meinen unbedeutenden Sünden wie Ehebruch, Bestechung, Kriegstreiberei und was sich sonst so im Leben einer gerechten, zufriedenen und großzügigen Herrscherin ansammelt. Den Lebensweg meines Hauptcharakters kann ich nun zudem noch detaillierter bestimmen, nämlich über Talentbäume wie – genau – in einem Rollenspiel. Statt wie vorher nur aus einer von zehn Spezialisierungen zu wählen, gibt's jetzt 15 richtige Talentbäume, drei pro Charakterwert. Im Bereich Bildung etwa darf ich meine über die Jahre passiv gesammelten Punkte beliebig in den Spezialisierungen Gesundheit, Gelehrsamkeit und Frömmigkeit verteilen.

Die dadurch freischaltbaren Talente sind teilweise enorm mächtig. Im Gelehrsamkeitsbaum erwartet mich zum Beispiel die Fähigkeit »Anspruch kaufen«, mit der ich mir für eine stattliche Summe Pietät sogar Ansprüche auf Königreiche holen kann, ohne dass irgendjemand zustimmen braucht oder ermordet werden muss. Investiere ich stattdessen im Bereich Intrige in den Le-

benswandel »Verführer«, steigen die Chancen auf außereheliche Affären dramatisch an. Da diese Boni derart mächtig sind, unterscheiden sich die Jahre unter einem Verwaltungsherrscher mitunter deutlich von denen eines Intriganten. Hinzu kommt der neue Religionsbaukasten, mit dem ich meinen Wunschglauben basteln kann. Wie wär's beispielsweise mit religiöser Fleischeslust und rituellem Kannibalismus? Globalstrategisch ist das von geringer Bedeutung, es bereichert aber die Rollenspielmöglichkeiten.

Angespannte Persönlichkeiten

Ein weiteres neues, wenn auch nicht so zentrales Element von Crusader Kings 3 ist die sogenannte »Anspannung«. Ein Charakter erleidet Anspannung bei Schicksalsschlägen wie dem Tod eines Kindes, vor allem aber bei Handlungen, die seinen Persönlichkeitsmerkmalen entgegenstehen. Ein gerechter Herrscher verhaftet ungern willkürlich seine Untertanen, und eine ehrliche Königin leidet, wenn sie ein Mordkomplott initiiert.

Auf diese Weise muss ich die Eigenschaften meiner Figur tatsächlich berücksichtigen und kann nicht ungestraft den gottesfürchtigen Wohltäter spielen, wenn ich in Wahrheit ein gieriger, zynischer Sadist bin. Die Anspannung äußert sich je nach Intensität in geistigen Zusammenbrüchen, die meiner Figur neue negative Charaktermerkmale verpassen. Sie verringert die Fruchtbarkeit und vor allem die Gesundheit. Abbauen lässt sich der psychische Stress durch Handlungen entsprechend der Persönlichkeit, sowie durch Feste und Jagdausflüge.

Attraktiver dank 3D-Charakteren

Die offensichtlichste und eindrucklichste Änderung im Vergleich zum Vorgänger ist indes keine spielerische, sondern eine optische:

3D-Modelle. Sowohl mein Herrscher, seine Familienmitglieder als auch alle anderen KI-Figuren haben jetzt einen Körper, der sichtbar altert – vom kleinen Kind bis zur ergrauten Greisin. Die Körperhaltung gibt dabei Aufschluss über die Eigenschaften, ein irrer König guckt eben auch ... irre.

Und das sieht richtig klasse aus! Vor allem schöpfen die Modelle aus einem großen Pool an Versatzstücken, sodass ich im Test nie das Gefühl hatte, ein Gesicht schon mal wo gesehen zu haben – mit Ausnahme der hochnäsigen Visage von diesem Herzog, der schon zweimal in meinem Verlies gesessen hat und trotzdem schon wieder einen Aufstand gegen meine fürsorgliche Herrschaft anzettelt! Endlich habe ich das Gefühl, ein modernes Spiel vor mir zu haben und keine Tabellenkalkulation mit Grafikelementen. Das hilft dem Kopfkino auf die Sprünge.

Leichter Einstieg dank Kontext

Die zeitgemäße Grafik hilft Einsteigern jedoch nicht dabei, das Spiel zu verstehen. In einem Europa Universalis 4 oder auch einem Civilization 5 ist man zu Beginn oft überfordert ob der vielen Möglichkeiten. Bei Crusader Kings ist jedoch nicht nur die schiere Anzahl an Menüs ein Problem, sondern auch

Modding

Paradox befürwortet und fördert seit jeher die Kreativität der Community. Daher wird das Modding auch in Crusader Kings 3 wieder aktiv unterstützt. Wie im Forum des Entwicklers nachzulesen ist, wurden die Möglichkeiten für Hobbyprogrammierer sogar erweitert. Ihr dürft euch also schon in absehbarer Zukunft auf die ersten kostenlosen Inhalte freuen, denn die nächste »Game-of-Thrones«-Mod kommt bestimmt.



Der Pergamentkarten-Modus macht schon was her. Nicht dass es verkehrt wäre, aber Bayern ist doch irgendwie größer als sonst, oder?

die Komplexität der Zusammenhänge. Dafür haben sich die Entwickler eine neue Kontextualisierung der Informationen ausgedacht. Ähnlich wie bei einem Wikipedia-Eintrag sind in jedem Menü oder Event alle wichtigen Stichworte »verlinkt«. Wenn ich beispielsweise einen Untertanen um Geld erpresse, erhalte ich »Schrecken«. Früher hätte ich jetzt im Wiki nachsehen müssen, was das bedeutet. Bei Crusader Kings 3 fahre ich einfach mit der Maus über das Stichwort und mir wird per Textfenster erklärt, dass meine Vasallen weniger schnell aufbegehren, wenn mein Herrscher einen hohen Schreckenswert aufweist. Auch in dieser Erklärung sind dann wieder alle wichtigen Worte verlinkt, sodass ich per Einrastfunktion (drei Sekunden mit der Maus auf dem Stichwort bleiben) die Informationskästen theoretisch unendlich stapeln kann.

Die vielen Informationsverknüpfungen helfen darüber hinaus auch beim Auffinden der handelnden Personen und Provinzen. Wann immer ich mit der Maus über das Modell einer Figur fahre, wird auf der Karte angezeigt, über welche Gebiete diese herrscht, und ein Informationskasten gibt Auskunft über die Art der Beziehung zu mir, über Religion, Kultur, Alter, Dynastie und Ehepartner. Brauche ich noch mehr Details, klicke ich auf das Modell und lande direkt im entsprechenden Charaktermenü. So springe ich auch bequem zu erwähnten Provinzen.

Bekannt, aber nicht minder nützlich sind die in Paradox-Spielen üblichen Pop-Up-Hinweise am oberen Menürand, die mich meist auf die drängendsten Missstände oder ausstehenden Handlungen hinweisen. Stirbt beispielsweise ein Ratsmitglied, erscheint sofort ein Hinweis, dass der Posten neu besetzt werden sollte. Neu und hilfreich ist dabei das Vorschlagsmenü, das beispielsweise

auf Titel hinweist, die ich oder meine Nachkommen erben könnten, oder auf unzufriedene Vasallen, mögliche Kriegserklärungen, Lösegeldforderungen oder, oder, oder. So sehen vor allem Einsteiger auf einen Blick, was gerade lohnende Aktionen wären.

Wo Kontext nix nützt

Die Verlinkungen sind eine wirklich tolle Sache, gleichzeitig darf man das Ganze auch nicht überbewerten. Wikipedia ist schließlich auch nicht die spannendste Art und Weise, sich Wissen anzueignen. Ausdauer ist also immer noch gefragt. Außerdem kann das Kontextsystem nicht alles erklären. Die großen Frustrationsmomente, die immer dann entstehen, wenn eine Entscheidung oder ein Vorgang nicht vorhersehbare, fatale Folgen hat, sind in Crusader Kings 3 praktisch eins zu eins genauso vorhanden wie in Teil zwei.

Das hängt vor allem mit dem Titel- und Erbschaftssystem zusammen, das einerseits

die Basis der großen spielmechanischen Flexibilität von Crusader Kings 3 darstellt, andererseits aber auch ungemein komplizierte Sondersituationen entstehen lässt, die ein Informationskasten im Vorhinein kaum erklären kann. Dafür gibt es zu viele ineinandergreifende Faktoren: Geht es um einen Kaiser, König, Herzog, Graf, Baron, Bischof oder Bürgermeister? Republik, Theokratie oder Monarchie? Stamm, Feudalreich oder Clan? Erbteilung, Primogenitur oder Wahl? Um Mann oder Frau oder Kind?

All das ist relevant bei der stets zentralen Frage, wer was bekommt, wenn ein Krieg endet oder Charakter XYZ stirbt. Hier lernt man einzig und allein durch frustvolle Erfahrung, auch weil uns das Spiel trotz Kontextmenüs noch immer entscheidende Informationen vorenthält oder zumindest nicht aktiv darauf hinweist. Ein deutlicher Fortschritt ist das zusätzliche Informationsangebot aber allemal. Genau wie die schicken 3D-Modelle der Cha-

Bildung-Lebenswandel

Der Schwerpunkt liegt darauf, so viel wie möglich zu lernen. Das Reich des Wissens und des Göttlichen scheint ebenso in Griffweite wie die Geheimnisse des Lebens selbst.

Durch Eure Bildungs-Ausbildung erhaltet Ihr 40% mehr Erfahrung bei diesem Lebenswandel.

Lebens-Schwerpunkt
Derzeit: Schwerpunkt auf Medizin

- Schwerpunkt auf Medizin (Dreizehnung)
 - Ein Verständnis des Lebens, mit dem man die Widrigkeit der Welt gegenüber dem eigenen Körper überwinden kann.
 - Schwerpunkt auf Medizin gewährt: Bildung: #11
 - Entwicklungs-Zwische: 100%/Monat
 - Bildung: 1 Erfahrung, 1/1Monat
- Schwerpunkt auf Gelehrsamkeit
 - Das Wissen lernen, die uns voranzutreiben, das Wissen jener, die noch leben, und das Wissen um die andauernden Wahrheiten.
 - Schwerpunkt auf Gelehrsamkeit gewährt: Bildung: #13
 - Entwicklungs-Zwische: 100%/Monat
 - Bildung: 1 Erfahrung, 1/1Monat
- Schwerpunkt auf Theologie
 -

Jeder Charakter kann aus fünf Lebensschwerpunkten wählen. Wird er alt genug, schafft er es ungefähr, drei der 15 Talentbäume zu komplettieren.



raktere hat das aber keinerlei nennenswerte spielmechanische Auswirkungen.

Jetzt auch mit Rittern

Eine der Eigenheiten von Crusader Kings war immer, dass Ritter keine Rolle spielten, obwohl das bei der Simulation eines ganzen Hofstaats doch eigentlich sehr nahe läge. Crusader Kings 3 hat sich dafür jetzt etwas überlegt. Je nach Charakterfokus und Reichsgröße verfügt ein Herrscher über ein halbes bis einige Dutzend Ritter. Diese rekrutieren sich aus allen verfügbaren Charakteren am

Hof. Ich kann männliche Vasallen, Familienangehörige und Höflinge zu Rittern machen, sodass sie im Krieg als schlagkräftige Sondereinheiten an meinen Schlachten teilnehmen. Wie gut sie sich dabei schlagen, hängt von ihrem persönlichen Kampfgeschick ab. Doch Vorsicht: Die Charaktere begeben sich in Lebensgefahr und können jederzeit sterben. Hier wiederholt Paradox einen altbekannten Fehler, der schon im Vorgänger dazu geführt hat, dass ich Herrscher nur zu Generälen machte, wenn ich sie loswerden wollte. Die Wahrscheinlichkeit für einen Tod

in der Schlacht ist viel zu groß. Bei normalen Typen kein Problem, wenn aber zwei meiner drei Söhne in derselben Schlacht draufgehen, ist das ungeschicktes Gamedesign. Denn das führt einzig und allein dazu, dass ich jedem neuen Verwandten manuell verbiete, Ritter zu werden. Das Spiel macht nämlich automatisch jeden zum Elitekrieger, der genügend Kampfgeschick aufweist.

Komfortablere Kriege

Generell ist das Kampfgeschehen so spröde dargestellt und undurchschaubar wie im vorherigen Teil. Ich habe im Grunde nie eine Ahnung, was da genau passiert. Doch da in der Regel einfach die Armee mit der höheren Mannstärke gewinnt, ignoriere ich die zwanzig Einflussfaktoren auf den aktuellen Würfelwurf schlicht und hoffe das Beste – das hätte sich für Teil drei gern verbessern dürfen.

Dafür darf ich jetzt einen oder mehrere Sammelpunkte im Reich bestimmen, an die alle Truppen beim Ausheben einfach »hingebannt« werden, statt von ihrer Heimatprovinz dorthin zu dackeln. Das nimmt ein wenig taktische Tiefe aus dem Spiel, bringt aber 100 Prozent mehr Lebensfreude. Und keine Sorge, das Ganze ist gut durchdacht. Die Entwickler haben Sorge getragen, dass ich im Krieg meine Truppen nicht beliebig auflösen und an anderer Stelle wiedererscheinen lassen kann. Die KI agiert im Krieg teilweise intelligent. Sie behält Truppen bei-



Auf Provinzebene enttäuscht die Grafik. So gut wie keine optischen Details oder Hinweise zeigen, welche Provinzen es zu erobern lohnen würde.

Spielplatz Europa

Den Lauf der Geschichte zu ändern macht den Reiz von Crusader Kings 3 aus. So sieht Europa nach einer unserer vielen Testpartien aus.

1 Britannien

England, wie es sein sollte. In dieser Partie hatten die Wikinger keine Chance gegen die vereinten Kräfte der angelsächsischen Kleinkönige. Der neue englische König will nun sogar alle britischen Inseln im Großreich Britannia vereinen!

2 Schweden

Als die schwedischen Nordmänner England nicht erobern konnten, gingen sie eben woanders hin. Zum Beispiel nach Norddeutschland. Oder Portugal. Oder Ostspanien. Oder in die Schweiz.

3 Byzantinisches Kaiserreich

Kaum sieht man mal nicht hin, da ist halb Frankreich unter der Kontrolle der Griechen. Allerdings hat sich der oströmische Kaiser übernommen. Denn kurz darauf verliert er große Landstriche in seinem Kerngebiet an eine Mega-Revolte.

4 Epirus

Nutznieß der byzantinischen Expansionsabenteuer ist Epirus. Der dortige Herzog machte sich zusammen mit Athen, Achaia und Palästina von Konstantinopel unabhängig und verlebte sich mal eben halb Italien ein.

5 Bayern

Aus irgendeinem Grund ist in all unseren Partien jedes deutsche Königreich in kürzester Zeit plattgemacht worden. Nur die Bayern konnten sich jedes Mal behaupten. Einmal herrschten sie sogar über alle anderen deutschen Lande! Ob uns da die Entwickler subtile Botschaften nach München schicken wollen?



sammen, visiert die besten Ziele an und weiß, wann sie sich besser nicht in einen Kampf verwickeln sollte. Selbst das Verschiffen von Armeen bekommt sie hin! Ich konnte dank dieser Fortschritte mehrfach knifflige Kriege oder interne Rebellionen gewinnen, weil mir meine Verbündeten konsequent unter die Arme gegriffen haben. Vor allem aber in Kreuzzügen mit vielen Teilnehmern ist die KI völlig, ja völlig, kaputt, da die angreifenden KI-Truppen wie ein aufgeschreckter Hühnerhaufen durch die Gegend jagen. Das ist vor allem dann ärgerlich, wenn die Feind-KI mit einem zusammengezogenen Großaufgebot nacheinander die versprengten Verbände meiner Seite von der Karte fegt.

Was inhaltlich (nicht) fehlt

Die meisten, aber nicht alle Inhalte von Crusader Kings 2 mitsamt DLCs haben es direkt in den dritten Teil geschafft. Manche wird niemand vermissen, andere schon. Zum Beispiel werden die wenigsten Spieler trauern, wenn ich berichte, dass es Transportschiffe nicht mehr als separat zu befehligende Einheiten gibt. Sollen meine Leute an ein anderes Ufer gebracht werden, kostet das etwas Gold und Zeit fürs Einschiffen, mehr nicht. Genau wie der Truppensammelpunkt ist das eine sehr sinnvolle Verschlingung des alten, mühseligen Prinzips.

Was mir dagegen wirklich fehlt, sind die Artefakte, die ich im Vorgänger für meine Fa-

milie einsacken konnte. Es trug erheblich zur individuellen Familiengeschichte bei, in der Schatzkammer das Magnum Opus eines längst verstorbenen Ahnen oder gar die Dornkrone Jesu, die ein listiger Vorfahr bei den Benediktinern abgestaubt hatte, herumliegen zu haben. Apropos, die Mönchszirkel und andere Gesellschaften haben es auch nicht in die Releaseversion geschafft.

Die unverstärkteste Feature-Streichung erfuhr die Kindererziehung. Das Spiel erlaubt es nicht mehr, einen Kindheitsfokus für meinen Nachwuchs zu wählen. Ich darf lediglich einen Vormund bestimmen, dessen Einfluss jedoch recht nebulös bleibt – klar ist nur, dass der Nachwuchs die Hauptfähigkeit des Vormunds übernehmen kann, fähige Verwalter ziehen also fähige Verwalter heran und so weiter. Dennoch gibt es jetzt noch weniger Kontrolle als im Vorgänger darüber, wie sich die Nachkommen entwickeln. Es sei denn, mein Hauptcharakter übernimmt

höchstpersönlich die Vormundschaft, dann kann ich teilweise die Eigenschaften des Kindes mit formen, etwa ob es tapfer wird.

Andere namhafte Abwesende sind sich ausbreitenden Krankheitsepidemien, KI-Koalitionen, die Seidenstraße, das China-Interaktionsmenü und die Ratsgesetze. Außerdem fehlt wie schon bei Stellaris zum Release ein richtiger Diplomatiekarten-Modus! Warum nur? Das ist ein Spiel auf einer Weltkarte, bei dem diplomatische Beziehungen und laufende Kriege eine zentrale Rolle spielen.

Eher einen Rück- als Fortschritt hat außerdem die Eventqualität zu vermelden. Im Vergleich zum zweiten Teil sind uns im Test keine übernatürlichen Events begegnet. Kein Schach mit dem Tod, keine Teufelsanbeter und kein ewiges Leben. Gleichzeitig fallen Belohnungen immer wieder recht mager aus. Da jage ich wochenlang durch nahegelegene Wälder, um verschwundene Soldaten wiederzufinden, und am Ende werde ich mit ei-



In diesem Leben hat sich meine Oberflächlichkeit bei der Partnerwahl ausgezahlt. Mein kleiner Fratz ist wunderschön! Sieht man, gell?



Armeen über Wasser zu transportieren kostet jetzt pro Beförderung Gold. Dafür muss ich mich nicht mehr mit Flotteneinheiten herumplagen.

Meinung

Reiner Hauser
@HauserRJ



Crusader Kings 3 wirkt, als hätten sich die Entwickler gesagt, wir machen jetzt einfach das gleiche Spiel nochmal, nur in schön und verständlich. Und das hat gut geklappt! Gleichzeitig beschränken sich die spielmechanischen Innovationen im Großen und Ganzen auf das Entschlacken unsinniger und nerviger Systeme. Dadurch fühlt sich das Globalstrategiespiel einerseits schon nach kurzer Zeit angenehm vertraut, andererseits aber auch schnell altbekannt an. Wer sich schon an Teil zwei »sattgespielt« hat, braucht diese Fortsetzung aktuell nicht. Wer sich aber zum ersten Mal oder schon lange einmal wieder in diesen Mittelalter-Sandkasten einbuddeln wollte, trifft mit Crusader Kings 3 ins Schwarze. In diesem Fall gibt es praktisch keinen Grund, den Vorgänger vorzuziehen. Denn die neue Basis wird es Paradox in den kommenden Jahren erlauben, Crusader Kings 3 mittels Patches und DLCs zu einer um Längen besseren und umfangreicheren Version desselben Spiels zu entwickeln. Zwar gibt es aktuell ab einer bestimmten Reichsgröße nicht mehr so arg viel Interessantes zu tun. Das war aber im Vorgänger schon genauso. Und je nach Startniveau (etwa als kleiner Fürst) hat man pro Partie trotzdem etwa 30 Stunden Spaß. Und um das noch einmal zu unterstreichen: In seinem Kern ist es noch das gleiche Spiel wie Crusader Kings 2, im Guten wie im Schlechten. Es ist noch immer hochkomplex und erzählt geniale Geschichten. Und es kann trotz Kontextsystem noch immer schrecklich unverständlich und frustrierend sein.

ner gesteigerten Armeeverstärkungsrate von zehn Prozent für fünf Jahre belohnt. Blöd nur, wenn in dieser Zeit kein Krieg tobt. Zusätzlich ist die deutsche Übersetzung erneut ungelent. Die Texte sind okay, aber das Baukastensystem für Titel und Anreden scheint zu unflexibel für das Deutsche zu sein.

Technik? Funktioniert!

Eine elegante Lösung hat das Team für das Technologiesystem gefunden. In Crusader Kings 3 folgt der Stand der Technik jetzt dem Kulturraum. Je höher die Entwicklung aller zugehörigen Provinzen, desto höher die Forschungsgeschwindigkeit. Den deutlich größeren Einfluss hat jedoch das Kulturoberhaupt, also der mächtigste Herrscher innerhalb einer Kultur. Dieser wählt die zu erforschende Technologie und beeinflusst den Fortschritt durch seinen Bildungswert.

Die Technologie des Spiels selbst, also die Grafik, ist wie immer bei Paradox funktional. Die 3D-Modelle sind hübsch, aber auf Provinzebene gibt es zu meiner großen Enttäuschung noch immer kaum optische Details. Dafür läuft das Spiel auch auf meiner in die Jahre gekommenen Maschine noch flüssig auf hohen Details. Einzige Einschränkung: Beim Zoomen wechselt das Spiel zwischen drei Modi hin und her, einem nahen Terrainmodus, einer Politikkarte im mittleren Bereich und einer sehr hübschen Pergamentkarten-Ansicht auf der höchsten Stufe. Bei den Übergängen zwischen diesen Darstellungsweisen ruckelt es öfter mal leicht, was auf die Dauer ein wenig nervig werden kann. Bei neueren PCs scheint das jedoch kaum oder kein Problem mehr darzustellen.

Insgesamt präsentiert sich Crusader Kings 3 als fertiges Spiel. Der Feature-Umfang ist größer als bei Release des Vorgängers, alle Mechaniken funktionieren und sind im Gro-

ßen und Ganzen gut ausbalanciert – wenn gleich findige Spielerinnen und Spieler sicher den einen oder anderen Exploit finden werden. Die Entwickler liefern mit Crusader Kings 3 saubere Arbeit ab. ★

CRUSADER KINGS 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 750 / Phenom II X6
Geforce GTX 460 / Radeon R7 260X
4 GB RAM, 8 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 4670K / Ryzen 5 2400G
Geforce GTX 1650 / Radeon RX 570
8 GB RAM, 8 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- hübsche 3D-Charaktermodelle
- epischer Soundtrack
- tolle Pergamentkarten-Zoomstufe
- kaum optische Details auf Provinzebene
- minimalistische Darstellung der Schlachten

SPIELDESIGN



- einzigartiger Mix aus Rollenspiel und Strategie
- Entscheidungsfreiheit
- jede Partie anders dank verzahnter Systeme
- viele Wege führen zum Ziel
- Frust wegen Komplexität

BALANCE



- alle Talentbäume ergeben Sinn
- Gold ist immer knapp
- Innen- und Außenpolitik nie vernachlässigbar
- große Reiche nach wie vor langweilig zu spielen
- Kindererziehung zu zufallsbasiert

ATMOSPHÄRE / STORY



- tolle und absurde Geschichten
- simuliert historische Umstände gut
- Charaktereigenschaften mit Einfluss auf Spielstil
- kaum Individualität der Provinzen
- Kulturen unterscheiden sich wenig

UMFANG



- großer Feature-Umfang
- hoher historischer Detailgrad
- Kontextsystem zur Informationsvermittlung
- starker Charakterfokus
- wenige Neuerungen im Vergleich zum Vorgänger

FAZIT

Mit Crusader Kings 3 entwickelt sich diese Paradoxserie konsequent weiter, ohne sich neu zu erfinden. Im Guten wie im Schlechten.

